

## Gamificación y estilos de aprendizaje

### Gamification and styles of learning

Segundo Víctor Hernández del Salto<sup>1</sup> , Doris Vanessa Sacatoro Toaquiza<sup>1</sup> , Diana Estefanía Quinga Guamán<sup>1</sup> ,  
Paola Isabel Vera Tixi<sup>1</sup> 

<sup>1</sup>Universidad Técnica de Ambato, Ambato – Ecuador

Correo correspondencia: vhernandez@uta.edu.ec, dsacatoro6029@uta.edu.ec, dquina3532@uta.edu.ec,  
pvera7531@uta.edu.ec

#### Información del artículo

**Tipo de artículo:**  
Artículo original

**Recibido:**  
10/07/2023

**Aceptado:**  
30/09/2023

**Publicado:**  
31/10/2023

**Revista:**  
DATEH



**Resumen**  
La educación en la actualidad debe innovarse con el apareamiento de las nuevas tecnologías, para evitar el uso del aprendizaje tradicional, que muchas veces no es óptimo para impartir a los estudiantes, quienes perciben de distintas maneras el conocimiento basado en sus capacidades.

El propósito de esta investigación es que a través, de un estudio cualitativo, descriptivo, y bibliográfico, en el cual, se obtendrán los resultados de encuestas aplicadas a cien estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, se considere la relación existente entre los distintos estilos de aprendizaje que pueden ser; visual, auditivo, kinestésico, verbal, y la implementación de la tecnología por medio de la gamificación, se refiere a la utilización de herramientas basadas en la lúdica, que pueden hacer llegar contenidos de distintas materias y actividades que incentiven a los estudiantes a participar en clase y hacerlo a su propio ritmo sin tener que mantenerse presionados a que el docente lo haga con una sola técnica de explicación. Es innovador combinar estos dos aspectos, para modificar las estrategias de enseñanza de los docentes, por lo que, los estudiantes se sentirán más incentivados a aprender. Hay que insertar estos instrumentos que son más didácticos, en relación con los comúnmente utilizados por los maestros, con la era tecnológica, se ven cambios que han sido favorables específicamente para la educación.

**Palabras clave:** Gamificación, Estilos de aprendizaje, Herramientas tecnológicas, Nuevas metodologías de enseñanza.

#### Abstract

Education today must be innovated with the appearance of new technologies, to avoid the use of traditional learning, which is often not optimal to teach students, who perceive knowledge based on their abilities in different ways.

The purpose of this research is that through a qualitative, descriptive, and bibliographic study, in which the results of surveys applied to one hundred students of the Technical University of Ambato of the Faculty of Human Sciences and Education will be obtained. , consider the relationship between the different learning styles that can be; visual, auditory, kinesthetic, verbal, and the implementation of technology through gamification, which refers to the use of tools based on play, which can deliver content from different subjects and activities that encourage students to participate in class and do it at their own pace without having to keep under pressure for the teacher to do it with a single explanation technique. It is innovative to combine these two aspects, to modify the teaching strategies of teachers, so that students will feel more encouraged to learn. It is necessary to insert these instruments that are more didactic, in relation to those commonly used by teachers, with the technological era, changes are seen that have been specifically favorable for education.

**Keywords:** Gamification, Learning styles, Technological tools, new teaching methodologies.

**Forma sugerida de citar (APA):** López-Rodríguez, C. E., Sotelo-Muñoz, J. K., Muñoz-Venegas, I. J. y López-Aguas, N. F. (2024). Análisis de la multidimensionalidad del brand equity para el sector bancario: un estudio en la generación Z. Retos Revista de Ciencias de la Administración y Economía, 14(27), 9-20. <https://doi.org/10.17163/ret.n27.2024.01>.

## INTRODUCCIÓN

El proceso de aprendizaje tradicional puede convertirse en algo monótono y aburrido para el estudiante, por ese motivo, los alumnos pierden el interés y muestran indiferencia en el aula. Sin embargo, las tendencias actuales y el continuo acceso al mundo digitalizado permiten que usuario alcance todo tipo de información que puede ser utilizada de forma positiva y así enriquecer sus conocimientos (Villacís Zambrano, Loján Maldonado, De la Rosa Villao, & Caicedo Coello, 2020).

Según la investigación de Pérez et al. (2019) las nuevas tecnologías que proporcionan un gran caudal de información y soluciones ante los problemas educativos que forman parte del itinerario de aprendizaje de los estudiantes. Debido a que este fenómeno está sucediendo en la actualidad, es el deber de los docentes innovar e implementar estrategias y métodos de enseñanza – aprendizajes eficientes que junto con el uso de herramientas tecnológicas permitirán potenciar las capacidades de sus alumnos, mantenerlos presentes en el aula y así favorecer al aprendizaje significativo.

En este sentido, se puede evidenciar que las nuevas tecnologías han permitido transformar el proceso de enseñanza - aprendizaje tradicional, la implementación de herramientas didácticas también han contribuido con este cambio y han facilitado el acceso al conocimiento. La gamificación forma parte de esta nueva era pedagógica, corresponde a una propuesta educativa basada en la mecánica del juego. Con este tipo de herramientas se puede transmitir los contenidos de cada asignatura hacia el estudiante empleando entornos virtuales de aprendizaje (Torres, 2022). Según Contreras (2020) la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, tiene que ver con la implementación de la lúdica para el aprendizaje cognitivo. Este tipo de aprendizaje se promueve a través de metodologías activas que potencializan y dan significancia a lo que se quiera impartir por medio del docente. Con esta herramienta novedosa para el quehacer académico se espera que el estudiante alcance los objetivos de aprendizaje de forma participativa y adicionalmente se lo incentiva a seguir aprendiendo y enriqueciendo su reserva cognitiva.

Existen resultados favorables acerca del uso de juegos dentro de un contexto educativo, con esta metodología se ha conseguido mantener el interés y participación de los alumnos. Es decir que, una clase tradicional puede transformarse a una dinámica e interactiva (Castillo, 2022).

Por lo tanto, uno de los retos que tiene el docente es encontrar estrategias lúdicas que vayan de la mano del

proceso de enseñanza – aprendizaje, esto podría ser una problemática recurrente en el contexto educativo. Es importante tener en cuenta que la gamificación no significa convertir todo en un juego, tampoco se trata de proponer insignias, puntos o recompensas porque sí. Este tipo de herramientas estratégicas puede ser útil en contextos educativos específicos en los que se requiera de una retroalimentación constante y generar capacidades como la competencia y colaboración (Alfaro, 2021).

Por consiguiente, es importante mencionar que el ser humano nunca deja de aprender y para ello busca la mejor manera de adquirir los conocimientos, cada individuo aprende de formas diferentes y por ese motivo existe una diferenciación entre los Estilos de Aprendizaje (EA) (González, 2019).

Según Espinoza et al. (2019) estos se basan en una serie de características sociológicas, biológicas, emocionales, fisiológicas y psicológicas que tienen como finalidad establecer la manera en cómo el estudiante adquiere, comprende, procesa, almacena y codifica la información y, por ende, para construir su propio conocimiento.

Para Arias (2020) existen tres estilos de aprendizaje principales, estos son: visual, auditivo y kinestésico. Tienen como fundamento los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos del individuo que influyen en la forma en que un estudiante responde a su entorno de aprendizaje. El EA visual se refiere a la capacidad de aprender y recordar información al observarla, mientras que el auditivo se refiere a la capacidad de aprender y recordar información al escucharla. Por otra parte, el EA kinestésico se refiere a la capacidad de aprender y recordar información al hacer o experimentar con ella.

De acuerdo con Bueno Mojena y Font Milián (2021) los comportamientos que determinan la forma más efectiva de aprender para cada individuo se vinculan con las motivaciones y las expectativas que influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos se relacionan con el biotipo y el biorritmo de los estudiantes. Estos rasgos se refieren a la estructuración de los contenidos, la formación y uso de conceptos, la interpretación de la información, la resolución de problemas y la selección de sistemas de representación por parte del estudiante.

Según Zúñiga et al. (2023) el docente debe adoptar metodologías pedagógicas de manera flexible, para esto, se pueden guiar en la creatividad del estudiante, características específicas de sus habilidades cognitivas y en sus necesidades. De este modo, el docente podrá

mejorar los niveles de rendimiento académico de los educandos.

En ese marco, se busca orientar a cada alumno y conocerlo en función de sus necesidades y habilidades, es importante mencionar que en esto no se ve involucrado únicamente el docente, sino también los padres de familia debido a que deben motivarlos para que busquen su autonomía, capacidad de competencia, y apropiarse de su proceso educativo (Beltran, 2021).

Un proceso de enseñanza centrado en el estudiante todavía tiene contenidos que cubrir y evaluaciones por realizar, pero brinda libertad a los alumnos para elegir cuáles contenidos necesita y que evaluaciones debe presentar. Además, para Rodríguez (2022) estamos en un cambio permanente, en el que se espera que los diferentes estilos de aprendizaje se sigan incluyendo en el sistema educativo, tomando en cuenta las necesidades educativas de cada estudiante.

Por lo que, con la aparición de la gamificación, se obtiene un componente creativo enfocado en una serie de estímulos virtuales y tecnológicos que hoy en día son muy utilizados para que el docente cuente con nuevos instrumentos que serán una propuesta diferente en la que sus estudiantes irán construyendo a su propio ritmo lo que necesiten conocer a cerca de la temática expuesta. Esto permite a los estudiantes acceder a un ambiente innovador de formación académica con recursos basados en el juego (Torres & Romero, 2018).

En función a lo abordado, la presente investigación tiene como objetivo determinar la relación que existe entre la gamificación y los estilos de aprendizaje puesto que los estudiantes tienen preferencias en cuanto a la forma en que reciben y procesan la información, lo que contribuye a una educación personalizada potenciando las capacidades individuales.

Para lo cual la gamificación será la metodología óptima en la contribución de un aprendizaje autónomo. Constituyéndose como un potente activador de la cognición, es decir, despertando el interés del estudiante para desarrollar con efectividad el tema en cuestión o situación en la que se encuentre generando el alcance de las metas propuestas en el ámbito educativo (Malvasi & Recio-Moreno, 2022).

Es importante mencionar que, al existir un buen método de enseñanza, genera un buen aprendizaje y por ende, el sujeto puede desenvolverse en cualquier contexto en el que se encuentre, entre los principales el contexto social lo que

desencadena y propicia a que el educando pueda abordar contenidos educativos contextualizadas a la realidad, de este modo induciendo y estimulando las operaciones mentales en función a la resolución de problemas reales, logrando el objetivo del aprendizaje establecido (Gaviria, 2021).

Por consiguiente, favorece el crecimiento personal y a que comprendan la importancia del juego como base del aprendizaje y no tomarlo como una simple distracción o pérdida de tiempo debido a que propicia la autoestima positiva que componen la dimensión afectiva del alumno (Salas, 2021).

## MATERIAL Y MÉTODOS

La presente investigación es de tipo descriptiva, debido a que ayuda a evaluar las características de la población en la que se aplica, también mantiene un enfoque cualitativo basado en una revisión bibliográfica que permite comprender y analizar la información teórica conceptual de la gamificación y los estilos de aprendizaje. El estudio desea conocer cómo la utilización de metodologías activas ayuda al estudiante a potenciar sus objetivos de aprendizaje de forma más interactiva a través de la lúdica.

**Procedimiento.** Para comenzar a investigar la temática del estudio, se realizó una revisión bibliográfica, la cual fue de utilidad para completar los conocimientos requeridos. Se planteó el instrumento con el cual se aplicaron las encuestas, para posteriormente tabular los resultados con métodos estadísticos.

**Materiales.** En esta investigación, se utilizaron recursos y materiales tecnológicos como fueron el internet, computadora, encuesta en Google forms. Se tomaron en cuenta los estudiantes como recursos para la obtención de información.

**Diseño experimental.** El diseño de la investigación es no experimental-transversal, en el que se observaran situaciones existentes en la población de estudio, posteriormente para analizar la causa de los sucesos, del mismo modo, se propone aplicar una investigación exploratoria, la cual, será muy útil para generar un acercamiento temprano al objeto de estudio que se propone en las variables y obtener una idea principal de lo que se quiere lograr.

**Participantes.** Para este estudio, se tomó en cuenta una población de 100 estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación pertenecientes a la Universidad Técnica de Ambato, ubicada en la provincia

de Tungurahua, los cuales fueron encuestados en varios grupos para el posterior análisis de datos estadísticos.

Recolección de datos. Se planteó la encuesta en Google forms, con la temática: “Test de estilos de aprendizaje gamificación (Modelo PNL)”, para posteriormente tabular los resultados obtenidos con el programa estadístico SPSS.

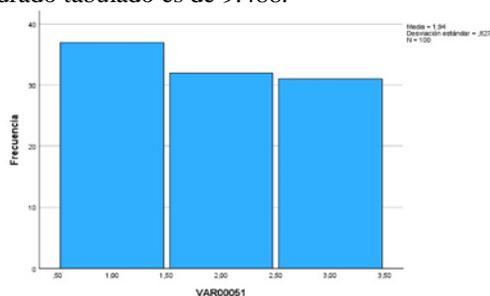
## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este sentido, se analizaron los resultados obtenidos de la encuesta de Gamificación y Estilos de Aprendizaje administrada a 100 estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias Humanas y la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, misma que tiene como finalidad de comparar los datos obtenidos por medio de la prueba del chi-cuadrado.

Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	
Chi-cuadrado de Pearson	18,472 <sup>a</sup>	4	<,001
Razón de verosimilitud	18,534	4	<,001
Asociación lineal por lineal	,487	1	,485
N de casos válidos	99		

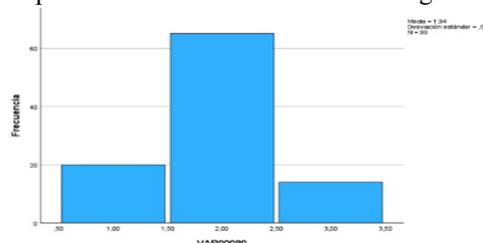
**Tabla 1. Pruebas de chi-cuadrado**

Para el estudio se empleó un margen de error de 0,05 en la tabla del chi-cuadrado con un grado de relevancia del 5%. Por lo tanto, en la pregunta ¿De qué manera se te facilita aprender algo? Y ¿Has utilizado alguna herramienta tecnológica para realizar una evaluación? Se verifica que, si existe una correlación con el chi-cuadrado calculado de 18,472 con un grado de libertad de 4. Mientras el chi-cuadrado tabulado es de 9.488.



**Figura 1. Frecuencias de la variable 11**

Los resultados obtenidos en la tabla indican una alta preferencia de estilos de aprendizaje en el estilo visual con un 95% en los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la carrera de Psicopedagogía. Como indica en la pregunta 11: ¿De qué manera se te facilita aprender algo? En el cual el ítem con más puntuación fue “Repitiendo en voz alta”, mientras que la opción con menor puntuación fue “relacionando con algo divertido”.



**Figura 2. Frecuencia de la gamificación.**

Estos resultados demuestran que en la pregunta de gamificación: ¿Has utilizado alguna herramienta tecnológica para realizar una evaluación?, las respuestas con más preferencia fueron “a veces” con un porcentaje del 70%. Es decir, los alumnos están más motivados en su proceso de aprendizaje cuando se les presenta estrategias metodológicas de gamificación al momento de realizar cualquier actividad en el ámbito académico.

Por otro lado, también se ha encontrado una relación positiva entre la gamificación y la mejora en distintos estilos de aprendizaje. En particular, los estudios han encontrado que los alumnos que participan en cursos que incorporan elementos de gamificación no sólo se beneficiaron con mejoras en la motivación, sino que también mejoraron su capacidad para retener información y diferentes habilidades cognitivas. Finalmente, se ha observado una relación positiva entre los elementos de gamificación como herramientas tecnológicas.

## DISCUSIÓN

Los resultados expuestos anteriormente son contundentes, pues corroboran la correlación existente entre la gamificación y los estilos de aprendizaje constituyéndose un eje esencial en la educación, debido a que los estudiantes tienen diferentes preferencias en cuanto a la forma en que reciben y procesan la información, para lo cual, la gamificación es la estrategia didáctica más óptima en la contribución de un aprendizaje autónomo y en la potencialización de las capacidades individuales del educando, despertando así el interés del estudiante para desarrollar con efectividad la actividad propuesta generando el alcance de sus metas.

Según Briceño (2022) en su investigación la gamificación como estrategia para la enseñanza de las lenguas extranjeras con su población de estudio de 100 docentes de lengua extranjera concluye que 98% de la muestra participante están muy a favor del uso de la gamificación ya que a su juicio permite el control áulico, optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje dinamizando las actividades y contribuyendo de manera significativa en el aprendizaje de la lengua extranjera.

De la misma manera, en el estudio la gamificación y su relación con el aprendizaje, Briceño deduce que con su población de estudiantes de tercer semestre de la carrera de Educación Básica la gamificación sí permite asimilar y fortalecer el conocimiento a través del aprendizaje basado en actividades que conlleven la utilización de estrategias innovadoras de enseñanza a los estudiantes, obteniendo el nivel de significancia  $\alpha=0,05\%$  y 4 grados de libertad siendo así su chicalculado de 12,480.

Cabe recalcar que tanto el alumnado como los docentes manifiestan que el uso de la gamificación es fundamental como metodología clave en el aprendizaje y tras la aplicación del sistema gamificado en las aulas se concluye que éstas son significativas y satisfactorias, pues incrementan las ganas de progresar y comprometerse tanto de docentes como discentes, en este caso, el docente no maneja otro contenido, sino otro estilo mediante el cual otorga una práctica innovadora (Valero, 2019).

Además, el estudio desarrollado por Zúñiga et al. (2023) durante tres años 2017, 2018 y 2019 sobre los estilos de aprendizaje del estudiantado de Técnicos de nivel superior en Enfermería y su utilidad en la didáctica del docente con una población de 144 estudiantes de primer semestre en la asignatura de técnicas básicas. Demuestra que el estilo más predominante para la cohorte 2017 (66,7%) y 2018 (71%) es el estilo visual en este sentido los alumnos reciben más información por imágenes, mapas conceptuales, videos, entre otros.

En comparación, para la cohorte 2019 (75%) pertenece al estilo Kinestésico caracterizada por el aprendizaje y enseñanza centrado en su propio cuerpo, en sus sensaciones y movimientos.

Lo que evidencia que los procesos didácticos como la gamificación están estrechamente ligados a los estilos de aprendizaje pues ofrecen la posibilidad de fortalecer y estimular las habilidades y capacidades del alumno. Partiendo de esta base y con referencia al estilo activo el estudio se basó en generar un aprendizaje distinta a la tradicional por lo cual la experimentación basada en la

acumulación de puntos con diferentes niveles de complejidad evidencia que fomenta a los educando ser más activos, lo que permitió identificar su propio estilo de aprendizaje es decir, identificar qué tipo de actividades les gustaba más, cómo plantear métodos que se ajustan a sus necesidades, a la vez observar cómo la didáctica usada por parte del docente en la práctica influye en gran medida en la motivación de los estudiantes y por ende su rendimiento.



Figura 3. La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias.

Nota: Figura elaborada en la investigación de (Valero, 2019)

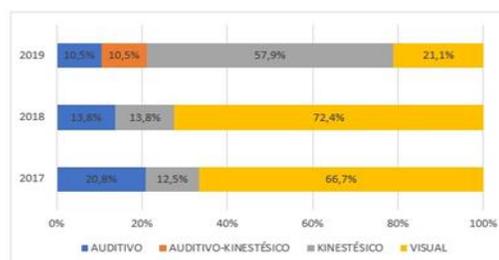


Figura 4. Los estilos de aprendizaje del estudiantado de Técnicos de nivel superior en Enfermería y la utilidad en didáctica docente.

Nota: Figura elaborada en la investigación de (Zúñiga et al, 2023)

Pruebas de Chi-cuadrado					
	Valor	gl.	Sig. Asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	12,480 <sup>a</sup>	4	,000		
Corrección de continuidad	9,329	4	,002		
Razón de verosimilitud	14,630	4	,000		
Prueba exacta de Fisher				,001	,001
Asociación lineal por lineal	12,000	1	,001		
N de casos válidos	26				

Tabla 2. La gamificación y su relación con el aprendizaje.

Nota: Tabla elaborada en la investigación de (Maliza, 2022)

## CONCLUSIONES

Los estilos de aprendizaje se relacionan con los distintos enfoques que los estudiantes desarrollan para absorber la información y procesarla. Algunos estudiantes son más visuales, otros son auditivos o táctiles, mientras que otros tienen la capacidad de procesar la información de todos los estilos. Además, los estudiantes deberían comprender qué formas de aprendizaje les funcionan mejor e intentar usar herramientas tecnológicas que ayuden a su proceso de enseñanza. Esto los ayudará a maximizar su comprensión, por lo tanto, tener mejores logros en los estudios.

La gamificación puede ser una forma divertida, interactiva y efectiva de motivar a los estudiantes y fomentar el interés en los procesos de aprendizaje. El compromiso de los aprendices es mejorar las habilidades de comunicación y problemas, así como propiciar la colaboración desde una perspectiva social. Los juegos y los desafíos instan a los alumnos a explorar y aprender de una manera divertida, mientras que el sistema de premios y el feedback permiten que los alumnos sean reconocidos y recompensados por su participación.

La gamificación puede ayudar a los estudiantes a fomentar el aprendizaje de una manera divertida y emocionante. Al combinar juegos y tareas educativas, los estudiantes pueden desarrollar destrezas, competencias y habilidades a través del proceso de aprendizaje. Esta metodología también motiva a los estudiantes a tomar parte del trabajo académico y promover la interacción entre los estudiantes. Al mismo tiempo, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una mentalidad orientada a la resolución de problemas que podría ayudarlos a combatir y abordar problemas complejos en el futuro.

De acuerdo con los resultados obtenidos, el estilo de aprendizaje visual, que presentan los estudiantes se asocia con la capacidad de comprender conceptos de diversas formas por ejemplo prefieren observar la información a través de gráficos, imágenes e información ilustrativa. Finalmente, los estudiantes reciben la información visualmente para entenderla y retenerla en un nivel profundo.

## CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Los autores contribuyeron en el desarrollo del estudio con la búsqueda y recopilación de información, con el análisis de los datos obtenidos y la argumentación de los resultados obtenidos.

## AGRADECIMIENTOS

Los autores agradecen a la Universidad Técnica de Ambato (UTA) y a la Dirección de Investigación y Desarrollo

(DIDE) por el apoyo brindado para la realización de este trabajo a través del grupo de investigación PROMOCIÓN DE LA CALIDAD DE VIDA.

También queremos agradecer al proyecto de investigación GESTIÓN EDUCATIVA Y CALIDAD DE VIDA DE LOS ACTORES DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DE LA COORDINACIÓN ZONAL 3 DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR, aprobado mediante Resolución UTA-CONIN-2023-0046-R.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, M. A. (2021, 01 02). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educacion de las Americas*, 11(1), 4-10. Retrieved 03 05, 2023, from <http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/>
- Andrango, O. M. (Ed.). (2022, 04 07). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista Científica-Dominio de las ciencias*, 07(02), 662-681. Retrieved 05 02, 2023, from <file:///C:/Users/paois/Downloads/DialnetLosBeneficiosDeLaGamificacionEnLaEnsenanzaDeLaEduc-8638034.pdf>
- Arias, L. (2020, 01 13). Estilos de aprendizaje basados en la teoría de Kolb predominantes en los universitarios. (L. G. Arias, Ed.) *Revista Científica Internacional*, 3(1), 83-85. Retrieved 06 10, 2023, from <https://revistacientificainternacional.org/index.php/revista/article/view/22/62>
- Beltran, J. A. (2021, 03 01). Propuestas abordadas a los estilos de aprendizaje: revisión sistemática. (J. A. Beltran, Ed.) *Centro Sur. Social Science Journal*, 04(13), 420-425. Retrieved 06 10, 2023, from <https://centroseditorial.com/index.php/revista/article/view/136/495>
- Bueno Mojena, C., & Font Milián, S. (2021). Los estilos de aprendizaje: su utilización en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la práctica integral de la lengua inglesa I. *Scielo* (73).
- Carvajal, P. (2022, 24 05). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. (V. Cardenillas, Ed.) *Horizontes*, 6(23), 484-485. Retrieved 05 03, 2023, from <http://www.scielo.org/bo/pdf/hrce/v6n23/a10-484-496.pdf>
- Castillo, M. (2022, 01 10). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. (M. G. Murillo, Ed.) *Polo del Conocimiento*, 7(1),

- 20-25. Retrieved 05 03, 2023, from <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/e/s/article/download/3503/7930>
- Chambi Choque, M., Manrique Cienguegos, J., & Ezpinoza Moreno, M. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en internos de enfermería de una Universidad Pública Peruana. *Scielo*, 20(1). doi:<http://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v20i1.2546>
- Charris López, I. M., Fernández Rodríguez, L., Fragozo Marínez, M., & Montes Guzmán, H. H. (2019). Intervención pedagógica basada en los estilos de aprendizaje para transformar la práctica docente. (tesis de maestría universidad de la sabana). Library.
- Contreras, J. L. (2020, 06 28). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. (J. Gómez, Ed.) *Universidad y empresa*, 22(38), 8-15. Retrieved 05 02, 2023, from <http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v22n38/2145-4558-unem-22-38-8.pdf>
- Espinoza-Poves, J. L., Miranda-Vílchez, W. A., & Chafloque-Céspedes, R. (2019). Los estilos de aprendizaje Vark en estudiantes universitarios de las escuelas de negocios. *Scielo*, 7(2), 384414. doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.254>
- Gaviria, D. (2021). Pedagogía de la Gamificación. Colombia: Creative commons. Retrieved from file:///C:/Users/user/Downloads/DDMPDH182.pdf
- González, H. T. (2019, 06 04). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula de clase. (H. T. González, Ed.) *Dailnet*, 04(13), 79-82. Retrieved 06 10, 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>
- Hoffmann, A. F., Abal, F., & Liporace, M. F. (2020). Cuestionario Honey-Alonso de Estilos de Aprendizaje: Conicet, 23(2), 328-338. doi: <http://doi.org/10.14718/ACP.2020.23.2.13>
- Maliza, M. G. (2022). La gamificación y su relación con el aprendizaje. Retrieved from [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30893/1/1803748894\\_Gabriel\\_Wilfrido\\_Maliza\\_Manobanda.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30893/1/1803748894_Gabriel_Wilfrido_Maliza_Manobanda.pdf)
- Marambio, J., Becerra, D., Cardemil, F., & Carrasco, L. (2019). Estilo de aprendizaje según vía de ingreso de información en residentes de programas de postítulo en otorrinolaringología. *Scielo*, 79(4). doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S071848162019000400404>
- Marcos Salas, B., Alarcón Martínez, V., Serrano Amarilla, N., Cuetos Revuelta, M., & Manzanal Martínez, A. I. (2021). Aplicación de los estilos de aprendizaje según el modelo de Felder y Silverman para. *Redined*(37), 104-120. doi:<https://doi.org/10.15366/tp2021.37.009>
- Núñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *SciELO*, 9. doi: <https://doi.org/10.30545/academo.2022.en.e-jun.2>
- Pérez Hernández, A. F., Méndez Sánchez, C. J., Pérez Arellano, P., & Yris Whizar, H. M. (2019). Los estilos de aprendizaje como estrategia para la enseñanza en educación superior. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 11(22). doi:<https://doi.org/10.55777/rea.v12i23.1212>
- Rodríguez, F. (2022, 04 07). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión. (O. Gualoto, Ed.) *Dialnet*, 7(2), 15-19. Retrieved 05 03, 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8638034.pdf>
- Salas, M. (2021). Aplicación de los estilos de aprendizaje según el modelo de Felder y Silverman para. *Redined* (37), 104-120. doi:<https://doi.org/10.15366/tp2021.37.009>
- Torres, E. (2022, 06 01). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. (E. Torres, Ed.) *Revista formación estratégica*, 04(15), 01-06. Retrieved 05 03, 2023, from <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/download/66/39>
- Tutau, A. (2019). Estilos de aprendizaje de estudiantes universitarios y su relación con su situación laboral (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de la Matanza, Argentina. doi:<http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v47i1.49837>
- Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación. Quito-Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala. Retrieved from <http://gamelab.ups.edu.ec/wpcontent/uploads/2018/10/Gamificacio%CC%81n-5octubre2018.pdf>
- Valero, M. J. (2019). La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y

experiencias. Retrieved from Facultad de Educación:[https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero\\_Martinez\\_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Villacís Zambrano, L. M., Loján Maldonado, B. H., De la Rosa Villao, A. S., & Caicedo Coello, E. A. (2020). Estilos de aprendizajes en estudiantes de la Universidad laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 289-300.  
doi:<https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/index>
- Viviana, M., & David, R.-M. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *Alteridad Revista de Educación*, 12, 51-63.  
doi:<https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>
- Zambrano, A. (2020, 09 07). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. (M. D. Zambrano, Ed.) *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. Retrieved 05 02, 2023, from <file:///C:/Users/paois/Downloads/DialnetLaGamificacion-8231614.pdf>